Conan: Capítulo 5 - Os Companheiros Livres (27 a 29 anos)

por Fernando Neeser de Aragão
em 07/10/2004

Cronologia de Conan, o Bárbaro

Interpretada por Fernando Neeser de Aragão
Baseada parcialmente na obra de Robert E. Howard, John D. Clark, P. Schulyer Miller. Jim Neal e Marvel Comics

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

CAPÍTULO 5

Os Companheiros Livres (27 a 29 anos)

Nota: Alguns conanmanácos mais atentos irão notar que, da passagem do capítulo anterior para o atual, eu omiti os eventos ocorridos entre as CBs 56 e 58. Tive dois bons motivos:

1) Na aventura 'Os Mortos da Noite Viva' (CB 56), Conan e Hobb são atacados por um hiperbóreo, cujo bastão mágico o Cimério só viria a conhecer (bem como à função do mesmo) aos 58 anos, graças a seu filho Conn, de 12 - portanto, três décadas mais tarde (ver Rei Conan número 1, nos dois últimos quadrinhos da pág. 35).

2) No final de 'A Estrela de Khorala' (ESC 27) - onde Conan está com 31 anos (ver 'Das Crônicas da Nemédia, a Carreira de Conan', em Conan Rei 4, onde também fica evidente que a aventura citada é posterior a 'As Negras Noites de Zamboula' - ESC 8) -, o Bárbaro fala, à ex-rainha Marala, que está indo à Ciméria para visitar 'uma velha'. Esta 'velha', ao que parece, só poderia ser a 'velha mãe' de Conan, a qual este último ainda pensava estar viva. Deste modo, a aventura 'Ciméria' (ESC 61) situa-se após os eventos

quadrinizados em 'A Estrela de Khorala', e não anteriormente ao encontro de Conan com o nemédio Amalric e a khorajana Yasmela, como mostrado erroneamente em CB 57 e na Cronologia da CB 53.

Um Nômade Cimério

Em Khorshemish, capital de Koth, Conan conhece a mulher Prem e seu irmão Atreah, um mudo gigante, e parte com eles em cavalos alados para Mreead-Zza, sua cidade natal nas nuvens. Conan logo suspeitará que muitos aspectos desta aventura foram apenas sonhos induzidos pelo lótus, porém no final ele ganha Atreah como companheiro de viagem (O Preço da Perfeição/ CB 7). Em Ophir, Conan e Atreah descobrem que a população da cidade de Pérgona está imóvel como estátuas devido às maquinações de dois pequenos feiticeiros - duas crianças, os irmãos Dukenrik e Jonnwalli. Ao despertarem, os habitantes de Pérgona aprisionam Conan, pensando ser ele o responsável pelo transe (A Cidade Onde o Tempo Parou/ CB 7). O mercenário e velho amigo de Conan, Murilo, e sua esposa, lady Yvonna, que governam Pérgona há anos, o libertam para que ele e seus amigos possam salvar algumas minas afastadas da cidade de Eilaynia, a Princesa da Neblina. Ele consegue, mas ao custo da vida de Atreah (Terror Sob as Montanhas, A Guerra Eterna/ CB 7 - 8).

Nota: J. M. DeMatteis, o argumentista desta história, errou ao colocar Lady Yvonna, a esposa de Murilo, tão envelhecida a ponto de Conan pensar que ela é a mãe da mesma, quando, na aventura citada, havia apenas quatro anos que o cimério não via seu velho amigo da companhia escarlate.

Seguindo para o nordeste de Ophir levando a tiracolo Dukenrik e Jonnwalli, Conan conhece as Bruxas de Nexxx, e um esquelético barqueiro os leva magicamente às ruínas de um templo na Stygia. Lá, os dois jovens irmãos são transformados em demônios, e aparentemente mortos pelas feiticeiras (As Bruxas de Nexxx/ CB 8). Liirix, o velho zelador do templo, concebe um plano para ele e Conan roubarem o Olho do Misterioso - um deus na forma de um imenso verme. Mas Liirix se dá mal na trama, pois o roubo da gema liberta a bela forma espiritual de Shikar, que o transforma em uma estátua rubra de vidro (O Olho Vermelho da Verdade/ CB 8).

Após outras aventuras ainda não relatadas, Conan se encontra de volta à Ciméria, sua terra natal e a possíveis batalhas contra as tribos do norte e, possivelmente, seus velhos inimigos da Hiperbórea. Ao norte da Ciméria, ele encontra uma garota de cabelos brancos chamada Xean, que deseja ir embora com ele. Mas na verdade ela é uma criação do xamã Potarr, e quando Conan, acidentalmente, quebra os braceletes da moça, ela se transforma em elementos minerais nos seus braços (A Musa das Paragens Glaciais/ CB 9). Conan visita Laynnen, um amigo de infância, e Noyo, sua esposa khitaiana. Mas Noyo está sendo perseguida por lorde Pau-Styss, um feiticeiro de Khitai rejeitado por ela. Para obter a Espada da Força com a qual poderá derrotar Pau-Styss, Noyo, que é uma feiticeira, transporta misticamente Conan até um mundo primitivo povoado por répteis gigantes - e depois para os reinos negros ao sul de Kush. Laynnen revela-se como sendo ele próprio um filho de deuses, e Conan, que abomina a magia, parte revoltado com o desfecho da aventura (E A Vida Desabrochou, A Busca da Criação, O Fim da Busca/ CB 9). Conan permanece pouco tempo na Ciméria antes de

voltar para o sul. Sua vida como corsário e mercenário atiçou sua paixão por guerras e saques. Assim, ouvindo falar das ricas possibilidades existentes nas lutas e rebeliões de Koth, ele parte para os reinos hiborianos acompanhado por Hobb. Perto da fronteira sul da Ciméria, os dois param nas ruínas de Venarium, a fortaleza construída pelos invasores aquilonianos (especialmente os provincianos gunderlandeses) que o jovem Conan ajudou a destruir. Apesar da prevenção de Conan em relação à presença de aquilonianos em solo cimério, ele e Hobb salvam pai e filha aquilonianos de uma seita vendiana (Lágrimas Escarlates/ CB 59). Enquanto cruzam as porções mais baixas das Montanhas Eiglophianas, que formam uma barreira natural entre a Ciméria e o Reino da Fronteira, Conan conta a Hobb uma antiga aventura em Shem (Sangue de Pantera/ CB 59).

Obs.: Há um equívoco do argumentista, no primeiro quadrinho de 'Lágrimas Escarlates', quando Conan diz a Hobb que a floresta tomara conta das ruínas de Venarium, naqueles últimos quinze anos. O Bárbaro tinha 15 anos quando participou da destruição de Venarium e 28, nesta aventura com Hobb. O batismo de fogo do Cimério, portanto, tinha 13 anos de ocorrido, nessa época. Outro erro é na aventura 'Sangue de Pantera', quando Conan narra os eventos de 'A Revolução na Cidade Maldita' e sua seqüência, como ocorridos 'dois ou três anos' antes. Tanto as citadas aventuras, quanto as seqüências imediatas, apresentadas a partir da CB 52, passam-se menos de um ano antes de Conan narrá-la ao aventureiro coríntio.

Não longe dali, a dupla é capturada por criaturas simiescas comandadas por guerreiros do antigo Eridu e levada até um vale perdido para ser sacrificada ao deus Moloq. Uma dançarina chamada Naluna os ajuda a escapar. Na confusão que se segue, os macacos humanos dominam a cidade e fazem de Naluna sua rainha, que escolhe Hobb como companheiro (A Voz de Moloq/ CB 59).

Resgates, Traição e Fugas

Dias depois, Conan resgata uma sacerdotisa de um feiticeiro que a raptou do templo que abriga sua ordem divina. Ela se entrega ao Bárbaro, mas diz que jamais ficará com um homem que pode abandoná-la a qualquer momento. Conan separa-se da sacerdotisa, sem saber que ela dará à luz uma filha dele (Paixões em Fúria/ ESC 3). Conan passa pela cidade-estado brituniana de Kelbaza, onde se associa a Isparana - a ladra e espadachim zamboulana que conheceu anos atrás em Areniun - para roubar um feiticeiro misterioso chamado Karlk. Dentro da torre, entretanto, eles são capturados por macacos brancos que servem o mago, e Isparana é mantida como refém para obrigar Conan a roubar o amuleto chamado Colar do Poder (Macacos Brancos, Tronos de Ébano/?).

Após resgatar Isparana, Conan se alista num exército mercenário, reunido pelo príncipe rebelde Almuric, para derrubar seu tio, o rei Strabonus, e se apossar do trono de Koth. Todavia, o príncipe faz a paz com Strabonus, e o Cimério, junto com seus colegas mercenários, perde o emprego e fica reduzido, mais ou menos, ao nível de fora-da-lei(*).

Chegando a Shadizar, a Perversa, em Zamora, Conan faz um reconhecimento dentro das muralhas da cidade enquanto os Companheiros Livres ficam acampados do lado de fora. Ele acaba se envolvendo de forma pessoal com um dos Senhores do Lótus, o império da

droga que está começando a estender seus tentáculos profanos pela face do mundo hiboriano. No final da noite, os Senhores terão que repor um de seus membros (Os Senhores do Lótus/ CB 46). Anos antes, um Conan ainda muito jovem matou o deus de asas de morcego do assim chamado Culto da Noite de Shadizar. Mas não antes de, ao que parece, ele gerar um herdeiro, que tem planos em relação a Conan, assim como o próprio ressuscitado Culto da Noite (Asas Demoníacas sobre Zamora/?). Conan é seguido pela apaixonada Sevante e acaba tendo que salvá-la dos gigantescos dois-chifres, feras parecidas com rinocerontes que habitam a savana. Para sair de Koth e partir para leste, os dois precisam atravessar uma parte da Escarpa Kothiana que foi transformada numa muralha trabalhada pelo homem e guardada pelos guerreiros zaheemis (Liberdade/ CB 38).

Abandonando Sevante, Conan cruza o deserto a leste da escarpa que separa Koth de Turan. Durante a travessia, ele se recorda de um caso ocorrido antes de deixar a Ciméria, quando encontrou um antigo templo cheio de tesouros que acabou soterrado por uma avalanche. Deixando as lembranças de lado, ele se defende de ferozes nômades do deserto, da tribo ghamud. O único sobrevivente ghamud busca abrigo naquilo que parece uma réplica idêntica do outro templo, só que milhares de léguas distante do original. Conan foge deste segundo templo de algum deus desconhecido carregando uma única jóia deixando o ghamud moribundo para os imensos insetos predadores que habitam o lugar (Honra Guerreira/ CB 39). Ao chegar a um oásis ao redor do qual os ghamudes levantaram uma enorme estrutura de pedra, o Bárbaro é aprisionado quando o imenso portão se fecha. O guardião diz que ele precisa localizar e matar o deus da morte Arisnaus - cuja aparência desconhece - para poder partir livremente. Conan encontra em meio aos terrores do jardim um bebê que poderia ser o deus maligno, mas resolve não matá-lo, independente das conseqüências de sua decisão. Quando ele escapa, é revelado (não para Conan) que o verdadeiro Arisnaus tem a aparência de... uma tartaruga (O Portão/ CB 39). Delirando no deserto devido a sede, Conan encontra uma estranha cidade de aparência antiga que não deveria estar lá, mas da qual luta para poder escapar - apenas para vê-la desaparecer atrás dele (Cidade da Luz/ CB 40). Em uma bem fortificada instalação construída ao redor do Poço de Aqaba, Conan enfrenta um regimento turaniano inteiro que queria escravizá-lo - e no processo derruba o gigantesco aparato do poço sobre todos os soldados da guarnição (O Poço da Morte/ CB 40). Chegando à cidade de Al Azair, no sul de Turan, Conan invade um templo em busca de um tesouro em jóias e ouro, mas, em vez disso, foge com a sagrada Espada de Zed que os sacerdotes usam em seus sacrifícios. Assassinos zeditas empreendem uma vertiginosa perseguição que se estende por toda a cidade, mas ele luta contra todos, mata o sumo sacerdote e parte com a espada de ouro deixando o templo ardendo em chamas (A Espada de Zed/ CB 40). Ainda atrás de enriquecimento rápido, Conan encontra a mítica Cidade das Sombras no deserto que cerca o sul do Mar Vilayet, uma vasta necrópole onde dizem estar as lendárias e imensas jóias gêmeas de Abu Dhaak. Ele sobrevive ao ataque de seus monstruosos guardiões, apenas para descobrir que as jóias monolíticas são tão gigantescas que não poderiam nem ser movidas por uma manada de elefantes. Uma tempestade e alguns destroços no mar o carregam até uma ilha habitada pela temível tribo dos kros. Conan enfrenta os nativos, rouba um barco e retorna para o continente (Sob a Cidade das Sombras/ CB 41). Chegando a um porto turaniano, e recebido com a tradicional hostilidade de seus habitantes, Conan rouba um cavalo que pouco depois é morto durante uma perseguição. Mas o Cimério não se deixa abater, rouba outro cavalo e sai da cidade perseguido por um esquadrão inteiro da cavalaria turaniana (O Portal do Diabo/ CB 41).

A Chegada dos Kozakis

Os mais rebeldes entre os Companheiros Livres se revoltam contra a liderança de Conan quando ele retorna - mas ele é um homem difícil de matar. Derrotado em Zamora, ele reaparece nas estepes a noroeste de Turan, cavalgando com os ferozes e lendários kozakis. Logo, ele se vê liderando seus novos camaradas contra os antigos - e os Companheiros Livres agora estão sendo liderados por ninguém menos que Isparana de Zamboula (Kozaki!?).

(Nota: Com os kozakis e os Companheiros Livres, assim como posteriormente com os montanheses e os piratas do Vilayet - em Turan, na Hirkânia e no Mar Vilayet -, Conan tem uma série surpreendente de violentas aventuras durante os meses que se seguem, geralmente tornando miserável a vida do envelhecido rei Yildiz e de seu provável herdeiro, o príncipe Yezdigerd. Algumas destas aventuras ainda serão narradas. O que se segue é um relação das aventuras ocorridas neste período já narradas.)

Trazendo tanto os montanheses do norte quanto os desertores turanianos para suas fileiras, Conan torna-se rapidamente um poder a ser respeitado nas terras ocidentais reclamadas por Turan. Um reide a tropas transportando ouro leva a um reencontro com Sonja - e um segundo encontro com o feiticeiro da era pré-cataclismica, Rotath da Lemúria, agora fundido a um gigantesco verme dourado - e mesmo um confronto através do tempo com seu antecedente tribal (e talvez ancestral), Rei Kull da Atlântida e da Valúsia (Os Guerreiros do Tempo/ GM 15). Posteriormente, em um ataque a uma caravana, os kozakis capturam a princesa Serena, meia-irmã do rei do Iranistão, que está sendo enviada para o harém do príncipe Yezdigerd. (Ele é chamado aqui de 'Rei Yezdigerd', um claro equívoco de Don Kraar - o argumentista desta história.) Uma nota de resgate é enviada aos oficiais turanianos Jehungir Agha e lorde Khovan no Forte Ghori. No santuário do Tarim, Khovan tem uma visão do feiticeiro sombrio do Monte Yimsha. Quando Serena é raptada do acampamento, Conan acaba enfrentando tanto kozakis invejosos quanto um falcão que se transforma em um demônio voador (Salteadores das Estepes/ ESC 168). Monarcas do leste aliam-se a Shah Amurath, lorde de Akif, e forçam os kozakis a recuarem até um refúgio. Conan é capturado, e Shah Amurath prepara uma emboscada que elimina metade dos kozakis. O Bárbaro escapa, mas acaba enfrentando alguns companheiros, que estão convencidos de que ele revelou a localização do esconderijo (Irmãos/ CS 5). Dias depois, no entanto, Conan consegue reunir centenas de kozakis dispersos, tornando-se líder de um contingente de cinco mil homens. O rei Yildiz, porém, unindo forças com o lorde de Akif, envia um destacamento de 15 mil turanianos, liderados por Shah Amurath, os quais exterminam por completo os kozakis, às margens do rio Ilbars. Escapando do massacre, o Cimério consegue matar Shah Amurath e liberta sua prisioneira, a princesa Olívia de Ophir. Fugindo em um barco a remo pelo Mar Vilayet, os dois buscam refúgio numa ilha assombrada por estátuas de ferro que ganham vida e por um imenso macaco devorador de homens. Sobrevivendo às duas ameaças, Conan se faz capitão de uma tripulação de piratas do Vilayet e anuncia sua intenção de tornar a vida do rei Yildiz ainda mais insuportável (A Ilha dos Desesperados/ ESC 4). Conan organiza uma força formidável, navegando e saqueando ao longo do Mar Vilayet. Desembarcando na ilha de Djafur, a sudeste de Aghrapur, o Cimério cria uma sede para o seu reino pirata. Olívia vai embora dali, depois que Conan encontra Philiope (Conan da Irmandade Vermelha/ inédita em quadrinhos e no Brasil).

Continuando os saques às costas de Turan e da Hirkânia, o Bárbaro acaba encontrando Teyaspa, irmão exilado do rei Yildiz, em um castelo nas Montanhas Colchianas. Após uma série de golpes e contragolpes envolvendo o general Artaban, a serviço de Yildiz, Teyaspa é morto - e uma horda de vampiros desperta, causando grande destruição. Os piratas de Conan fogem, desertando seu líder, mas ele parece não se importar muito (A Estrada das Águias/ CS 10).

(*) - Outro item importante é a omissão que fiz da versão em quadrinhos de 'Conan, O Renegado'. Nesta saga de 4 capítulos, o Cimério se alia a um príncipe rebelde de Koth, chamado Borrin, num plano para destronar o tio deste, o rei Strabonus. Mas, o príncipe termina fazendo a paz com o tio, deixando Conan e seus mercenários reduzidos a foras-da-lei. Antes de ir embora com Conan e Isparana, uma das mercenárias mata Borrin em retaliação.

Agora, comparemos esta história com a matéria de Jim Neal, escrita anos antes da livre adaptação acima resumida e publicada em Conan Saga 10. Veremos o seguinte, no segundo parágrafo da pág. 57: 'Neste ponto de sua carreira (logo após derrotar Thugra Khotan), o Bárbaro do Norte alistou-se num exército reunido pelo príncipe Almuric, agora com trinta e três anos, para se apossar da coroa de Koth'. A paz entre tio e sobrinho foi narrada em ambas as versões. Todavia, no terceiro parágrafo da página 58 da CS 10, nós vemos: 'Conan, como já fizera antes, comandava as forças mercenárias do príncipe rebelde. Os exércitos do rei Strabonus esmagaram a revolta, e Conan viu Almuric morrer com tantas flechadas quanto os anos que tinha de idade: quarenta (ESC 10)'.

Percebemos, com isto, que, originalmente, o príncipe rebelde de Koth chamava-se Almuric - e não Borrin - e que sua morte se deu SETE ANOS após o traiçoeiro acordo de paz entre ele e o tio, não tendo sido causada por decapitação logo após o pacto com Strabonus, como mostrado em CBM 18.

Outra falha desta pequena saga é a morte de Amalric da Nemédia, mostrada como conseqüência do acordo entre o príncipe e o rei de Koth. Na Cronologia da CB 56, Roy Thomas comete o disparate de afirmar que 'infelizmente, certos pergaminhos' confundem Malthom e Amalric, mas são pessoas diferentes. Quem criou esta 'confusão' foi o próprio Roy Thomas, na primeira quadrinização do conto 'Black Colossus', de Howard, na ESC 3, onde o nemédio Amalric, de cabelos loiros, é transformado no nemédio Malthom, de cabelos escuros. Anos mais tarde, vemos que, no primeiro quadrinho da pág. 64 da CB 53, o chefe mercenário apresenta-se ao conde Téspides, dizendo: 'Sou Amalric da Nemédia... às vezes chamado MALTHOM'. Mais adiante, Roy Thomas, que parecia ter contornado a própria falha, comete o absurdo de transformar um personagem em dois...

Se desconsiderarmos o comentário de Roy Thomas, bem como a saga que omiti neste capítulo, perceberemos que Amalric e Malthom SÃO a mesma pessoa e que o trágico destino do ex-mercenário nemédio ocorreu nos 'flashbacks' mostrados em 'As Assombrações da Torre do Terror' (ESC 121).